Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Track & Field II™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
© 1988 Konami

Printed in Japan
Stampato in Giappone

NES-F2-AUS

HOW TO PLAY

TRACK & FIELD II™

KONAMI®

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

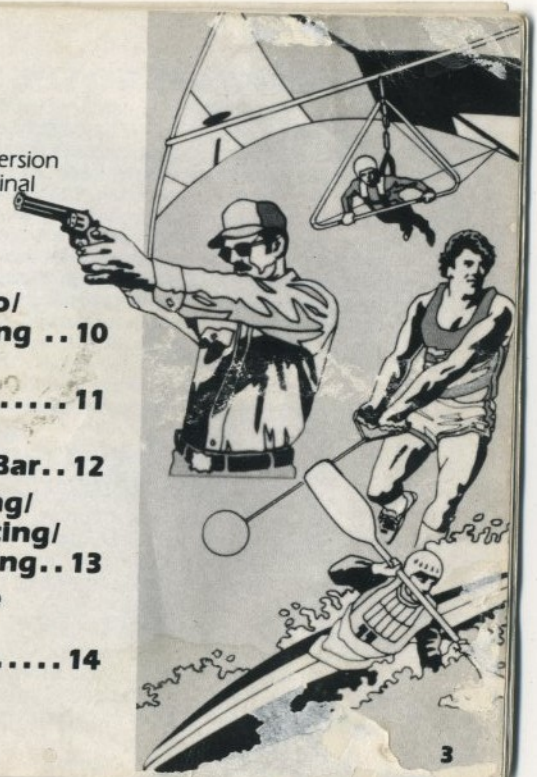
Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONGRATULATIONS!

You now own the authentic Konami home version of Track & Field II, one of Konami's many original arcade hits. We suggest that you read this instruction manual thoroughly before playing the game.

Introduction/ Training Mode . . 4
Championship Mode/ VS. Mode/ Password 5
The Controller . . 6
Fencing/ Triple Jump 7
Swimming/ High Diving 8
Clay Pigeon Shooting/ Hammer Throw . 9
Taekwondo/ Pole Vaulting . . 10
Canoeing/ Archery 11
Hurdles/ Horizontal Bar . . 12
Hang Gliding/ Pistol Shooting/ Arm Wrestling . . 13
Taking Care of Your Game 14



TO THE VICTORS GO THE SPOILS

The greatest athletes have gathered in the hallowed Konami arena. From Russia, Korea, Britain, and across the globe they've come to challenge you in Track & Field II, the grandest sporting spectacle since the golden age of Greece.

"Let the games begin!" cries Konami's royal highness, evoking bedlam from billions of spectators anxiously watching in the stadium and at home on their T.V.s. Now the pressure rests squarely on your shoulders, as you proudly represent your country in fifteen stamina draining events. So muster up as much strength as humanly possible. Because if you're victorious, you'll be crowned a national hero, ticker tape and endorsement bucks will be showered upon you, and you'll be pictured on millions of boxes of breakfast cereal. But lose, and you'll be just another forgotten goat, pushing a broom in some local hardware store!

TRAINING MODE

Prepare yourself for intense competition during the Training Mode. Use this time wisely to enhance your skills in every event except Arm Wrestling, Hang Gliding and Pistol Shooting.

To select the Training Mode:

1. When the title screen appears, press the Start Button.
2. Use the Control Pad to line up opening screen cursor with the Training Mode option, then press the A Button.
3. Press the Control Pad LEFT or RIGHT to choose 1 or 2 player mode (if 2 play, you'll take turns challenging the computer in each event except Swimming and Hurdling, when you'll compete against each other).
4. Press the A Button to lock onto 1 or 2 player mode.
5. Press the Control Pad UP or DOWN to choose an event, then press the A Button to be[illegible]

The Training [illegible] ent to event reach a q[illegible] event, though, the game you need [illegible] you're ready for the Kona[illegible]

CHAMPIONSHIP MODE

After pushing yourself to the limit of human endurance in the Training Mode, it's time to push yourself even farther in the Championship Mode. Now you're face to face, sword to sword, gym shoe to gym shoe against the greatest athletes in the world.

Twelve breathtaking events are divided into four separate days. Each day has three events, plus two optional events: Hang Gliding and Pistol Shooting, which you can play at the end of the main competition. To play these optional events, press the A Button after a day's results are displayed. Then use the Control Pad to line up cursor with the event of your choice and press the A Button.

Select the Championship Mode on the opening screen just as you selected the Training Mode. The contest will then progress automatically from day one to day eight, unless you fail to qualify in all 3 of the day's events. The first four days are qualifying days, while the last four are precious medal rounds. As long as you reach qualifying scores or defeat an opponent, you'll move ahead to the next event and eventual glory. If you lose, it's all over.

NOTE: For every day you successfully survive, winning all three events, you'll receive a Password (see PASSWORD for details).

VS. MODE (FRIENDLY COMPETITION)

Track & Field II's VS. Mode lets you challenge a friend in three main events: Fencing, Taekwondo and Arm Wrestling.

To take on a friend, use the Select Button to choose the VS. Mode on the opening screen, and then press the A Button to lock on—just as you did for the Training and Championship Modes.

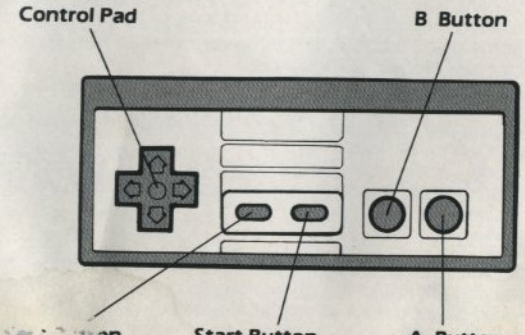
THE PASSWORD

The Password comes into play only during the Championship Mode. If you qualify in all three events during any one of th[illegible] you'll be given a Password. W[illegible] enter your Pass[illegible] to the next day's first event, [illegible] the op[illegible] a lot more practice before im[illegible]

To enter your Password:

1. After failing to qualify, a "continue" or "end" will appear on the screen. Use the Control Pad to line up cursor with "continue", then press the A Button.
2. Use the Control Pad to line up cursor with letters on the Password screen.
3. Press the A Button to lock onto letters in the order they were given to you in the Password.
4. After entering the Password, move the cursor to "END", then press the Start Button to begin the day.

THE CONTROLLER



FENCING

In Fencing, you'll duel a very swift and cutting rival. Your goal is to stick it to your opponent before he sticks it to you. If you expect the gold, don't poke fun at this serious competition.

To Play:

- Press the Control Pad LEFT or RIGHT to move forward and backward.
- Press the B Button to block your opponent's thrusts.
- Press the A Button to center thrust.
- Press the A Button and UP on the Control Pad for high thrusts.
- Press the A Button and DOWN on the Control Pad for low thrusts.

A player who successfully stabs his adversary five times in the six minute bout wins the match. If the bout ends tied, Sudden Death determines the victor.

NOTE: Be advised never to cower and step outside the back line of the jousting area.

THE TRIPLE JUMP

In this event you're just a hop, skip and a jump from immortality.

To Play:

- You're allowed three attempts to qualify.
- Press the A Button continuously as fast as possible to run toward the line.
- Press the B Button when you reach the line to jump (the longer you hold down B Button, the larger your take-off angle).
- Press the B Button again when you touch down for your second jump (again, the length of time you hold down the B Button will determine the angle of your take-off).
- Press the B Button again when you touch down for your third and final take-off.

NOTE: A foul will be called if you press the B Button after you've crossed the line. A foul will also be called if you don't press the B Button at the exact moment your foot touches ground.

FREESTYLE SWIMMING

Here's the event for which you've probably been holding your breath. So strap on your fins and try not to flounder.

To Play:
- When the starter's gun sounds, press the A Button for the Crawl, or the A Button together with DOWN on the Control Pad for the Butterfly. (If you are in the 2 player Training Mode, you'll compete against a friend.)
- After the start, press the A Button continuously as fast as possible to swim.
- Press the B Button to take breaths.

Your goal is to swim the hundred meters at a record pace without drowning. Watch the level indicator on the screen to know when you should breathe. Also be sure not to false start, because four of those in a row means instant disqualification.

NOTE: The Butterfly is a faster swimming style, but it also requires more oxygen than the Crawl, and every time you take a breath—you slow down. You'll just have to be great at both to accomplish your golds.

HIGH DIVING

The decision is still up in the air on who exactly is the world's high diving champ. So spring into action and end the debate.

To Play:
- Use the A Button to select the style of dive you would like to attempt. Choose from Forward, Back, Reverse, Twist and Hand Stand, then press the B Button to dive.
- While in midair, press the B Button and LEFT on the Control Pad for a "tuck". Press the B Button and UP or DOWN on the Control Pad for a "swan" maneuver. Press the B Button and RIGHT on the Control Pad to "jackknife".
- The number of midair twists you make depends on how fast you press the A Button during the dive.

You're allowed four attempts to make a splash with the judges. Points are awarded for the number of rotations you make during a dive, and your posture when entering the water.

NOTE: To score higher marks, press UP and DOWN on the Control Pad to straighten and improve your posture when you hit the pool.

CLAY PIGEON SHOOTING

You won't find these pigeons hanging out on park statues. But if you take careful aim and shatter the clay, you could find future pigeons flocking around a statue dedicated to your athletic greatness.

To Play:
- Press the B Button to release a clay pigeon. There are 10 clay pigeons in each of the 3 rounds.
- Use the Control Pad to aim (you should line up the sight on the screen with the clay pigeon, and then fire your gun).
- Press the A Button to fire.

This contest consists of four rounds, with 10 clay pigeons released in each round. The winner is determined by who blasts the most targets.

NOTE: Up to 2 shots can be fired at each target, but the further away the clay pigeons fly, the more difficult they are to hit.

THE HAMMER THROW

Tossing a lead hammer attached to a heavy metal chain is not a contest for the weak spirited. So dig into a plate full of spinach and prepare to pump some serious iron.

To Play:
- Press the Control Pad continuously and as fast as you can in the following order — UP, LEFT, DOWN, RIGHT (this will spin you around and increase your strength).
- After two or three complete rotations, when the player's body begins to glow, press the A Button to throw the hammer (the throwing angle changes according to how long you hold down the A Button).

You're allowed three qualifying attempts in the Hammer Throw. Timing of your release along with the strength you build up are key to nailing the competition.

TAEKWONDO

To take the gold in this event you'll have to possess the strength, cunning and quickness.

To Play:
- Press LEFT and RIGHT on the Control Pad to attack and retreat.
- Press UP on the Control Pad to jump.
- Press DOWN on the Control Pad to duck.
- Press the A Button to punch.
- Press the B Button to center kick.
- Press the B Button together with UP on the Control Pad for high kicks.
- Press the B Button together with DOWN on the Control Pad for "roundhouse" kicks.

Your goal is to knock out your opponent during three 3 minute rounds. A player is KO'd when his power meter reaches zero or if a player doesn't stand up before the 10 count. If there isn't a knockout by the end of regulation play, the combatant with the most power on his meter is awarded the victory.

THE POLE VAULT

The Eastern Block countries have had a grip on this high flying sport for years. But if you get off to a fast start, you can rise above them.

To Play:
- Before your first of three attempts, use the Control Pad to raise or lower the bar. Press the A Button to lock on the desired height.
- Press the A Button continuously as fast as you can to build up sprinter's speed.
- Press the B Button to jump, then release it to let go of the pole (timing is all important to succeed).

To claim heroic status in this event, you must clear the highest bar without fouling. You have three attempts at each height. Each time you clear the bar it will automatically be rai[illegible]

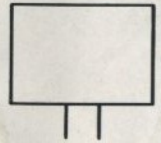
NOTE: Vic[illegible] om[illegible] easier if you hit the A Button continuously when releasing the pole.

CANOEING

The river where the canoe finals are held has a wicked reputation of forcing champions of this water sport to run aground. So choke up on your paddle and try not to get whitewashed.

To Play:
- Press the A Button continuously and as fast as you can to move forward.
- Press the B Button continuously and as fast as you can to move backward.
- Press RIGHT on the Control Pad to turn right.
- Press LEFT on the Control Pad to turn left.

To win you must paddle rapidly through 16 gates, while trying not to foul. Your point total depends on how fast you go and the number of gates you successfully maneuver through. There are three different types of gates requiring three different maneuvers. They are as follows:



Forward Gate
Pass through these gates paddling straight ahead.

Loop Gate
Before you pass through these gates, paddle around them, and then enter from their downstream side.

Reverse Gate
Pass through these gates with your canoe turned backward.

ARCHERY

All arrows point toward victory in this event, but only if you've got eyes like a bull.

To Play:
- Press the A Button, then UP or DOWN to aim the arrow (be sure to note the direction the wind is blowing before aiming, because the wind affects the direction of your arrow).
- Press the A Button continuously and as fast as possible to pull the arrow back (the more you pull, the farther the arrow will go).
- Press the B Button to fire.

0, 50, 70 and 90 meter targets are set up to test your marksmanship. During this event you'll get 3 shots at each target, a total of 12 shots at the championship. The archer with the most points brings home the medal.

THE HURDLES

Speed and timing are critical elements in overcoming the Championship's most notorious obstacles. And if you're not careful, you could lose a lot more than the gold.

To Play:

- Press the A Button continuously and as fast as you can to run.
- Press the B Button to clear the hurdles.

This event has a simple concept: The first one to the finish line wins. Of course, if you hit three hurdles you foul out.

NOTE: If in the 2 player Training Mode, you can compete against a friend.

THE HORIZONTAL BAR

It's everyone's dream to find the perfect 10. And in gymnastics that's especially true, since the most points will move you a step closer to fame and fortune.

To Play:

- The contest begins automatically.
- Press the A Button continuously and as fast as possible to rotate on the bar.
- Press the B Button during the rotations to perform graceful yet dangerous movements (timing is important, and the degree of difficulty in a movement depends on what the power level indicates when you push the B Button).
- When "Finish" appears on the screen, press the B Button to dismount.

The greater the degree of difficulty in your performance, the greater your score. The movements you'll perform by pressing the B Button include [illegible]sts, standing, halting and jumping, with twisting being the pinnacle of diffic[illegible]

HANG GLIDING

Not your average sport, Hang Gliding is strictly an exhibition event. But don't take it too lightly, or you could find yourself splattered on the sidewalk.

To Play:

- Press the A Button to run toward the cliff's edge.
- Press the B Button to take off (excellent timing is recommended).
- Once airborne, press UP and DOWN on the Control Pad to fly up or down (UP decreases your speed, DOWN increases your speed.).
- Press LEFT and RIGHT on the Control Pad to maneuver left and right.
- You will automatically land when you reach the target if you are sailing at the proper speed.

The secret to impressing the crowd is to reach the landing target as quickly and accurately as possible. Wind direction and speed will affect your flying.

PISTOL SHOOTING

Another exhibition event, Pistol Shooting is an excellent way to take out your frustrations for the medals you lost.

To Play:

- Use the Control Pad to choose whether you want to play with a gun system or with a joypad. Press the A Button to lock in your decision.
- If using a gun system, simply aim and fire.
- If using a joypad, aim by pressing the Control Pad. Fire by pressing the A Button.

In this simulated F.B.I. training course, whoever hits the most artificial gangster targets wins.

ARM WRESTLING

Arm Wrestling can only be played in the VS. Mode. So grab a friend and take him down!

To Play:

- When you hear the starter's bell, press the A Button continuously and as fast as you can to increase your strength.

The victor is the first to take two out of three matches.

Treat Your Konami Game Carefully

• This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.

• Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

• Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

• Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

CONGRATULAZIONI!

Avete appena acquistato l'autentica versione di "TRACK & FIELD II", uno tra i tanti successi dell'originale raccolta di video-giochi della Konami. Vi suggeriamo di leggere attentamente questo libretto di istruzioni prima di iniziare a giocare.

Introduzione/ Modo Training 16
Modo Campionato
Modo VS.
Parola d'ordine 17
La Pulsantiera 18
Scherma/ Salto Triplo 19
Nuoto/ Tuffo 20
Tiro al piattello
Lancio del Martello 21
Taekwondo/ Salto con l'asta 22
Canottaggio/ Tiro con l'arco 23
Corsa ad ostacoli/ Sbarra orizzontale 24
Deltaplano/ Tiro al bersaglio/ Braccio di ferro 25
Trattate il vostro gioco Konami con precauzione 26

AI VINCITORI VA LA GLORIA

I più grandi atleti si sono radunati nell'arena Konami. Sono arrivati dalla Russia, dalla Corea, dalla Gran Bretagna e da tutte le nazioni del globo per sfidarvi con Track & Field II, il più eccezionale spettacolo sportivo dai tempi d'oro della Grecia.

"Che il gioco cominci!" esclama Sua Maestà Konami, provocando un tumulto di approvazione da parte della folla di spettatori presenti allo stadio. Voi rappresentate la vostra nazione in questo evento eccezionale, perciò raccogliete tutta la forza possibile perchè se sarete i vincitori sarete incoronati come eroi nazionali e la vostra immagine apparirà su tutti i giornali e alla televisione, ma se fallirete verrete presto dimenticati da tutti.

MODO TRAINING

Preparatevi alla competizione di campionato durante il Modo Training. Usate questa opportunità per migliorare la vostra abilità in tutte la specialità eccetto il Braccio di Ferro, il Deltaplano e il Tiro al Bersaglio.

Per selezionare il Modo Training:

1. Premete il Pulsante Start quando appare lo schermo dei titoli.
2. Usate il Pulsante Direzionale per allineare il cursore all'opzione Modo Training, quindi premete il Pulsante A.
3. Premete la parte destra o sinistra del Pulsante Direzionale per scegliere il gioco a 1 o 2 giocatori (se si gioca in 2, sfiderete a turno il computer in ogni specialità eccetto il Nuoto e la Corsa ad Ostacoli in cui ci sarà competizione diretta).
4. Premete il Pulsante A per confermare la scelta del gioco a 1 o 2 giocat[illegible]
5. Premete la parte superiore o inferiore del Pulsante Direzionale per sce[illegible] na specialità, quindi premete il Pulsante A per iniziare a giocare.

Il Modo Traning passerà automaticamente da specialità a specialità [illegible] gerete un [illegible] ificante. Se voi fallite in una delle specialità il gioco fi[illegible]

MODO CAMPIONATO

Dopo esservi spinti ai limiti della resistenza umana nel Modo Training, è ora di spingervi ancora oltre nel Modo Campionato. Adesso siete faccia a faccia, spada a spada, scarpa da ginnastica a scarpa da ginnastica contro i migliori atleti del mondo.

Dodici specialità mozzafiato sono suddivise in 4 giornate. Ogni giornata comprende 3 specialità regolari più 2 opzionali, Deltaplano e tiro al Bersaglio, cui potrete gareggiare al termine della competizione principale. Per selezionare le specialità opzionali premete il Pulsante A dopo che sono stati mostrati i risultati delle gare della giornata. Quindi usate il Pulsante Direzionale per allineare il cursore alla specialità che avete scelto e premete il Pulsante A.

Selezionate il Modo Campionato sullo schermo di apertura come avete selezionato il Modo Training. La gara procederà quindi automaticamente di giorno in giorno, a meno che non riusciate a qualificarvi in tutte e 3 le specialità della giornata. I primi 4 giorni servono per la qualificazione, gli ultimi 4 per la conquista delle medaglie. Fino a che riuscirete a raggiungere punteggi qualificanti o battere il vostro avversario, procederete alla specialità successiva e in seguito alla gloria. Se perdete, tutto sarà finito.

MODO VS. (COMPETIZIONE AMICHEVOLE)

Il Modo VS. di Track & Field II vi permette di sfidare un amico in 3 principali specialità: Scherma, Taekwondo e Braccio di Ferro.

Per coinvolgere un amico, usate il Pulsante Select per scegliere il Modo VS. sullo schermo di apertura, quindi premete il Pulsante A per confermare la scelta, proprio come avete fatto per i Modi Training e Campionato.

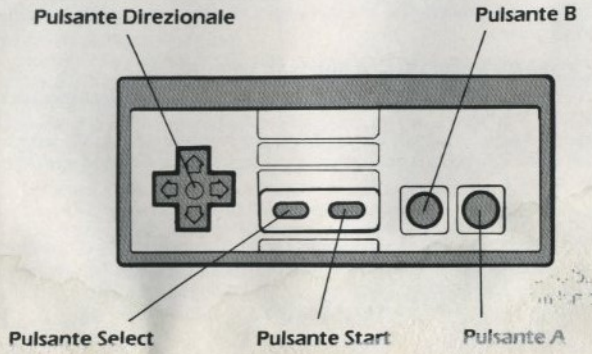
LA PAROLA D'ORDINE

La Parola d'ordine entra in gioco solo durante il Modo Campionato. Se vi qualificate in tutte le 3 specialità durante una delle giornate olimpiche, vi sarà data una parola d'ordine. Trascrivetela perchè [illegible] riuscite a qualificarvi una giornata potete inserire questa parola e ritornare al primo [illegible] successivo anzichè essere ripor[illegible] alle cerimonie d'apertu[illegible]

Per inserire la vostra parola d'ordine:

1. Dopo la mancata qualificazione, sullo schermo appariranno "continue" o "end". Usate il Pulsante Direzionale per allineare il cursore al "continue", quindi premete il Pulsante A.
2. Usate il Pulsante Direzionale per allineare il cursore alle lettere sullo schermo della parola d'ordine.
3. Premete il Pulsante A per confermare la scelta delle lettere nell'ordine in cui vi sono state date nella parola d'ordine.
4. Dopo aver inserito la parola d'ordine, muovete il cursore su END e premete il Pulsante Start per iniziare la giornata di gare.

LA PULSANTIERA



SCHERMA

Nella Scherma dovrete fronteggiare un avversario molto veloce. Il vostro obiettivo è di colpirlo prima che lui colpisca voi. Se volete conquistare l'oro, non sottovalutate questa competizione.

Per giocare:

- Premete la parte destra o sinistra del Pulsante Direzionale per muovervi avanti o indietro.
- Premete il Pulsante B per bloccare i colpi dell'avversario.
- Premete il Pulsante A per colpi centrali.
- Premete il Pulsante A e la parte superiore del Pulsante Direzionale per colpire in alto.
- Premete il Pulsante A e la parte inferiore del Pulsante Direzionale per colpire in basso.

Il giocatore che colpisce l'avversario 5 volte durante il turno di 6 minuti vince la gara. Se il turno termina alla pari, Sudden Death determina il vincitore.
NOTA: Attenti: non dovete arretrare e oltrepassare la linea di delimitazione dell'area.

IL SALTO TRIPLO

Questa specialità mette alla prova le vostra capacità di salto ed elevazione.

Per giocare:

- Avete a disposizione 3 tentativi per qualificarvi.
- Premete ripetutamente il Pulsante A il più velocemente possibile per correre verso la linea.
- Premete il Pulsante B quando avete raggiunto la linea per saltare (più a lungo tenete premuto il pulsante, più ampio sarà il vostro angolo di salto).
- Premete nuovamente il Pulsante B quando toccate il terreno per il secondo salto (ancora, angolo del salto dipenderà da quanto tenete premuto il Pulsante B.).
- Premete nuovamente il Pulsante B quando toccate il terreno per il vostro terzo e ultimo salto.

[illegible] dichiarato un fallo se premete il Pulsante B dopo che avete oltrepassato la linea o se [illegible] nel momento esatto che il vostro piede tocca il terreno.

NUOTO A STILE LIBERO

Questa è la specialità per cui avete probabilmente tenuto il respiro sospeso.

Per giocare:
- Quando sentite il suono della pistola dello starter, premete il Pulsante A per lo stile libero o la parte inferiore del Pulsante Direzionale contemporanteamente al Pulsante A per lo stile farfalla (se siete nel Modo Training a 2 giocatori gareggerete contro un amico).
- Dopo l'inizio, premete il Pulsante A in continuazione il più velocemente possibile per nuotare.
- Premete il Pulsante B per respirare.

Il vostro obiettivo è di nuotare i 100 metri a passo record senza annegare. Guardate l'indicatore di livello sullo schermo per sapere quando dovete respirare. Attenti anche alle false partenze perchè 4 di fila possono costarvi la qualificazione.
NOTA: Lo stile farfalla è il più veloce ma richiede più ossigeno dello stile libero e ogni volta che respirate la velocità diminuisce. Dovrete essere bravi in entrambi per assicurarvi l'oro.

TUFFO

Non è ancora stato deciso chi sia il miglior tuffatore del mondo. Entrate in azione e ponete fine alla disputa !

Per giocare:
- Usate il Pulsante A per selezionare lo stile di tuffo che volete tentare. Scegliete fra tuffo in avanti, all'indietro, carpiato, ad avvitamento e a braccia tese, quindi premete il Pulsante B per tuffarvi.
- Mentre siete in aria, premete il Pulsante B e la parte sinistra del Pulsante Direzionale per un "piegamento". Premete il Pulsante B e la parte superiore o inferiore del Pulsante Direzionale per un "cigno". Premete il Pulsante B e la parte destra del Pulsante Direzionale per una "serrata".
- Il numero di giri a mezz'aria dipende da quanto velo[illegible] Pulsante A durante il tuffo

Avete a disposizione 4 tentativi. I punti [illegible] guadagnati a seconda del numero di rotazioni [illegible] durante il tuffo e in base alla vostra posizione [illegible] momento di entrare in acqua. [illegible] guadagnare un punteggio [illegible] alto, premete la parte superiore e inferiore del Pulsante [illegible] per rafforzare e migliorare [illegible] posizione in entrata.

TIRO AL PIATTELLO

Prendete bene la mira e un giorno magari la gente potrà ammirare una statua che rappresenta la vostra gloria.

Per giocare:
- Premete il Pulsante B per lanciare il piattello. Ci sono 10 piattelli in ognuno dei round.
- Usate il Pulsante direzionale per mirare (dovete allineare il mirino sullo shcermo con il piattello e quindi sparare).
- Premete il Pulsante A per sparare.

Questa competizione consiste in 4 rounds con 10 piattelli lanciati in ogni round. Il vincitore è colui che colpisce più bersagli.
NOTA: Possono essere sparati 2 colpi per ogni bersaglio, ma più questo si allontana, più difficile sarà colpirlo.

IL LANCIO DEL MARTELLO

Questo non è certo lo sport adatto ai deboli. Perciò tuffatevi in un piatto di spinaci e preparatevi a tirar fuori tutta la vostra forza.

Per giocare:
- Premete ripetutamente il Pulsante Direzionale il più velocemente possibile nel seguente ordine: SU, SINISTRA, GIU', DESTRA (questo vi farà girare e aumenterà la vostra forza).
- Dopo 2 o 3 rotazioni complete, quando il corpo del giocatore inizia a brillare, premete il Pulsante A per lanciare il martello (l'angolo di lancio varia a seconda di quanto tenete premuto il Pulsante A).

Avete a disposizione 3 tentativi di qualificazione. L'esatto calcolo del momento del lancio e la [illegible] uscite a raccogliere sono la chiave del successo.

TAEKWONDO

Per ottenere l'oro in questa gara dovete essere forti, astuti e veloci.

Per giocare:

- Premete la parte sinistra del Pulsante Direzionale per attaccare e ritirarvi.
- Premetene la parte superiore per saltare.
- Premetene la parte inferiore per accucciarvi.
- Premete il Pulsante A per dare i pugni.
- Premete il Pulsante B per un calcio centrale.
- Premete il Pulsante B e la parte superiore del Pulsante Direzionale per un calcio verso l'alto.
- Premete il Pulsante B e la parte inferiore del Pulsante Direzionale per un calcio "con giravolta".

Il vostro obiettivo è di atterrare il vostro avversario durante i round di 3 minuti. Un giocatore è KO quando il livello di potere raggiunge lo zero o se non si rialza prima che il conteggio sia arrivato a 10. Se non c'è KO prima della fine del gioco, vince l'atleta che ha conservato il livello di potere più alto.

IL SALTO CON L'ASTA

Gli atleti del blocco orientale hanno mantenuto per anni il primato in questo sport. Ma se riuscite a partire bene, potrete volare sopra le loro teste.

Per giocare:

- Prima del primo dei 3 tentativi, usate il Pulsante Direzionale per alzare o abbassare la sbarra. Premete il Pulsante A per fissarla all'altezza desiderata.
- Premete il Pulsante A ripetutamente il più velocemente possibile per acquistare velocità di "sprint".
- Premete il Pulsante B per saltare, quindi lasciatelo per abbandonare l'asta (il [illegible]empo è importante per vincere).

[illegible] raggi[illegible]re [illegible] statura eroica in questa speci[illegible], [illegible] e la sbarra più a[illegible] senza ba[illegible]re. Ave[illegible] 3 tentati[illegible] ad ogni altezz[illegible]. Ogni volta che [illegible] sbarra, questa ve[illegible]

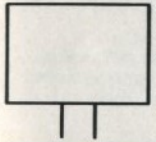
CANOTTAGGIO

Il fiume in cui si tengono le finali di canottaggio ha una cattiva reputazione perchè spinge i canottieri ad incagliarsi. Quindi remi in mano e attenti a non farvi eliminare.

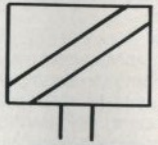
Per giocare:

- Premete ripetutamente il Pulsante A il più velocemente possibile per muovervi in avanti.
- Premete il Pulsante B ripetutamente e il più velocemente possibile per muovervi indietro.
- Premete la parte destra del Pulsante Direzionale per girare a destra.
- Premete la parte sinistra del Pulsante Direzionale per girare a sinistra.

Per vincere dovete remare velocemente e attraversare 16 porte cercando di non sbagliare. Il vostro totale punti dipende dalla vostra velocità e dal numero di porte che oltrepassate con successo. Ci sono 3 tipi diversi di porte che richiendono 3 diverse manovre. Sono le seguenti:



Passate attraverso queste porte remando diritto.



Prima di passare attraverso queste porte dovete remarvi intorno e quindi entrare dalla parte lungocorrente.

Passate attraverso queste porte con la canoa girata all'indietro.

TIRO CON L'ARCO

Tutte le frecce puntano verso la vittoria in questa specialità, ma solo se avete occhi di falco.

Per giocare:

- Premete il Pulsante A, quindi la parte superiore o inferiore del Pulsante Direzionale per prendere la mira (prendete nota della direzione del vento prima di mirare, perchè esso influisce sulla direzione della freccia).
- Premete ripetutamente il Pulsante A il più veloc[illegible] possibile p[illegible] tirare [illegible] indietro la freccia. Più tirate, più lontano volerà.
- Premete il Pulsa[illegible] B per scoccare.

[illegible] 3 colpi per ogni bersaglio, per un totale di 12. L'arc[illegible] con il maggior nu[illegible] punti port[illegible] la medaglia.

LA CORSA AD OSTACOLI

Velocità e tempismo sono gli elementi critici di questa gara di campionato.

Per giocare:

- Premete il Pulsante A ripetutamente il più velocemente possibile per correre.
- Premete il Pulsante B per passare gli ostacoli.

Questa specialità si basa su un semplice concetto: il primo che arriva ha vinto. Naturalmente sarete eliminati se urtate 3 ostacoli.
NOTA: Se avete scelto il Modo Training a 2 giocatori, competerete contro un amico.

LA SBARRA ORIZZONTALE

Raggiungere il punteggio perfetto 10 è il sogno di tutti. E questo è soprattutto vero nella ginnastica, perchè ogni punto vi avvicina alla fama e alla gloria.

Per giocare:

- La gara inizia automaticamente.
- Premete il Pulsante A ripetutamente il più velocemente possibile per ruotare sulla sbarra.
- Premete il Pulsante B durante le rotazioni per ottenere aggraziati ma pericolosi movimenti (è importante calcolare bene i tempi e il grado di difficoltà di un movimento dipende da da ciò che indica il livello di potere quando premete il Pulsante B).
- Quando ' Finish" appare sullo schermo, premete il Pulsante B per scendere.

Maggiore è la difficoltà del vostro esercizio, più alto sarà il vostro punteggio. I movimenti che farete premendo il Pulsante B includono, tra gli altri, anche le giravolte che vengono considerate l'esercizio più difficile.

DELTAPLANO

Il Deltaplano, più che un vero e proprio sport di campionato, può essere considerato un'esibizione sportiva. Ma non prendetelo troppo alla leggera o vi troverete nei guai.

Per giocare:

- Premete il Pulsante A per correre verso la partenza.
- Premete il Pulsante B per decollare (calcolate bene il tempo!)
- Quando siete in aria, premete la parte superiore o inferiore del Pulsante Direzionale per volare in alto o verso il basso (premendo la parte superiore si dimunisce la velocità, viceversa con la parte inferiore la si aumenta).
- Premete la parte sinistra o destra del Pulsante Direzionale per virare.
- Atterrerete automaticamente quando raggiungete il bersaglio se state navigando alla giusta velocità.

Il segreto per stupire la folla sta nel raggiungere il bersaglio il più velocemente possibile e con la massima precisione. La direzione del vento e la velocità avranno effetto sul volo.

TIRO AL BERSAGLIO

Un'altra esibizione sportiva. Il tiro al bersaglio è un modo eccellente di sfogare le vostre frustrazioni per le medaglie che avete perso.

Per giocare:

- Usate il Pulsante Direzionale per scegliere se giocare con la la pistola Zapper (in vendita separatamente) o con la pulsantiera. Premete il Pulsante A per confermare la scelta.
- Se usate la pistola, dovete solo mirare e sparare.
- Se usate la pulsantiera, mirate premendo il Pulsante Direzionale, quindi sparate premendo il Pulsante A.

In questa simulazione di allenamento dell' F.B.I., vince chi colpisce il maggior numero di bersagli a forma di gangster.

BRACCIO DI FERRO

Vi si può giocare solo nel Modo VS. Quindi sceglietevi un amico da battere.

Per giocare
- Quando sentite la campana dello starter premete il Pulsante A [illegible] velocemente per aumentare la vostra forza

[illegible] è colui che vince 2 match [illegible]

Trattate il vostro gioco Konami con precauzione

· Questo gioco Konami è un congegno ad alta precisione munito di un complesso circuito elettronico. Evitate di urtarlo, farlo cadere o esporlo a temperature estreme. Non aprire nè smontare la cartuccia.

· Il circuito può essere danneggiato se toccate i morsetti o se li mettete a contatto con l'acqua.

· Assicuratevi sempre che la scatola dei comandi NES sia spenta quando inserite la cartuccia.

· Non introdurre le dita o qualsiasi oggetto di metallo nel terminale del connettore. Ciò può causare danni al gioco.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Italiano

⚠ ATTENZIONE ⚠

NON USARE CON UN APPARECCHIO TELEVISIVO A PROIEZIONE FRONTALE O A RETROPROIEZIONE!

Non usare un apparecchio televisivo a proiezione frontale o a retroproiezione con il tuo Nintendo Entertainment System (NES) o con i giochi studiati per il NES. Video giochi con scene o schemi statici possono danneggiare permanentemente uno schermo televisivo. Int[illegible]mpendo un gioco per un periodo di tempo prolungato e ponendolo in pausa p[illegible]ausare un danno simile. Nintendo declina qualsiasi responsabilitá per danni ca[illegible]to sopra descritto in quanto tale problema non é collegato a difetti di produ[illegible] Consolle o dei giochi. Immagini fisse o ripetitive possono causare lo [illegible]pparecchio di proiez[illegible]iva. Per ulteriori dettagli rivolgiti al